







Panevėžio „Šviesos“ specialiojo ugdymo centras
Logopedinės mokymo priemonės (306 kabinetas)





2015-2016 m. m.




Eil. Nr.	Priemonės pavadinimas	Priemonės panaudojimo galimybės	
1.	Akustinė taktinė siena - WALL PANEL	Jutikliniai sienos elementai skatina vaikų atradimus, plėtoja rankų judesių koordinavimą ir pagerina motorinius įgūdžius ir judesių koordinaciją. Formuoja gebėjimą atrasti skambėjimo šaltinį ir sekti akimis judantį daiktą. Įgalina pažinti ir skirti spalvas. Stimuliuoja regos, klausos, lytėjimo dirgiklius. Formos ir veidrodžiai skatina komunikacijos sąmoningumą.	
2.	Magnetinis žaislas (Skruzdėlė)	4 spalvoti magnetiniai rutuliai ir figūros kojos. Formuoja spalvų pažinimą. Lavina judesių koordinaciją, kūrybiškumą, vaizduotę.	
3.	Spalva ir forma	Plokštelė su 4 skirtingų formų stoveliais ant kurių maunasi 4 spalvų plokštelės. Įgalina spalvų ir formų pažinimą. Formuoja skaičiavimo įgūdžius.	



4.	Magnetinė mozaika	<p>Dėžė su 8 skirtingų formų ir atspalvių magnetinės plokštelės, magnetinė lenta su kojelėmis (kitoje pusėje galima naudoti kaip rašymo lentą), 1 flomasteris su laikikliu ir 8 skirtingi paveikslėliai mozaikos sudarymui. Formuoja spalvų ir formų pažinimą, gebėjimą skirti atspalvius. Lavina smulkiąją motoriką, judesių koordinaciją, kūrybiškumą. Ugdo kalbinius įgūdžius, plečia žodyną.</p>	
5.	Garsinis gyvūnų loto	<p>6 kortelės, kiekvienoje 6 gyvūnų nuotraukos, sugrupuotos pagal jų gyvenamąją vietą:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Namai ir tvartas. 2. Laukai. 3. Miškas. 4. Džiunglės. 5. Savana. 6. Vandenynas. <p>40 raudonų žetonų, 52 min. trukmės garso įrašas su 36 gyvūnų balsais ir priemonės aprašymo knygelė. Individualiniam arba grupiniam darbui (iki 12 asmenų).</p> <p>Žaidimo būdai:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Žaidėjams išdalinama po 1 kortelę, 6 žetonus ir klausomi garsai, sugrupuoti pagal gyvūnų gyvenamąją vietą. Išgirdus garsą, žetonu pažymimas atitinkamas gyvūnas. 2. Naudojamos visos 6 žaidimo kortelės, garsai klausomi atsitiktine tvarka. Išgirdus garsą, žetonu pažymimas atitinkamas gyvūnas. <p>Ugdo, lavina pažinimo procesus: atpažinti gyvūnus paveikslėlyje ir pagal garsą. Yra gerai pažįstamų gyvūnų paveikslėliai ir garsai, bei mažai pažįstamų gyvūnų paveikslėliai ir nauji garsai.</p> <p>Lavinami komunikaciniai, klausymo, dėmesio sukaupimo ir išlaikymo gebėjimai.</p>	
6.	Pamaitink gyvūną (šuniuką, kiškutį, beždžionėlę)	<p>1 dėžutė su gyvūnėlio galva, dėžutė su kaulais (30) ir plastikinis pincetas. Lavinti rankų judesių koordinavimą ir smulkiąją motoriką.</p> <p>1 dėžutė su gyvūnėlio galva, dėžutė su morkomis (30) ir plastikinis pincetas. Lavinti rankų judesių koordinavimą ir smulkiąją motoriką.</p> <p>1 dėžutė su gyvūnėlio galva, dėžutė su bananais(30) ir plastikinis pincetas. Lavinti rankų judesių koordinavimą ir smulkiąją motoriką.</p>	



7.	Medis (priemonė varstymui)	2 medinės medžio formos, 4 spalvoti raišteliai, 12 gėlyčių, 3 boružėlės, 8 kriaušės, 7 obuoliai, 3 sraigės, 3 rutuliukai, 15 lapelių. Priemonė skirta smulkiosios motorikos, tikslingų rankos judesių lavinimui. Žodyno plėtimui, komunikacinių gebėjimų ugdymui.	
8.	Taktilinės lentelės su geometrinėmis figūrom	10 lakuotos medienos plaušų plokščių su iškilomis tekstūruotomis geometrinėmis figūromis. Skirta ugdytinių taktilinių pojūčių, smulkiosios ir rankų motorikos, judesių tikslingumo lavinimui. Priemonė gali būti naudojama atkurti tokį pat vaizdą kituose paviršiuose (smėlyje, popieriaus lape ir pan.).	
9.	Jutikliniai paviršiai	10 medinių dėžučių, kurių viduje yra skirtingų faktūrų paviršiai. 10 apvalių plokštelių su skirtingais paviršiais. Priemonė lavina taktilinius pojūčius, įgalina atpažinti paviršius. Ugdė komunikacinius gebėjimus, plečia žodyną.	
10.	Konstruktorius „Paveikslėliai kalbai“.	66 tarpusavyje sujungtos plastikinės kaladėlės su paveikslėliais. Priemonė skatina mąstymą, suvokimą, kūrybiškumą. Ugdė gebėjimą surasti, lyginti, rūšiuoti daiktus pagal spalvą, paskirtį. Lavina smulkiąją motoriką. Ugdė kalbinius gebėjimus, plečia žodyną.	

<p>11. Konstruktorius „Lietuviškos raidės“</p>	<p>Didžiosios lietuvių kalbos abėcėlės raidės, pavaizduotos ant kaladėlių, pajvairins kalbos ugdymo procesą – mokyti raidžių, dvigarsių, skiemenų. Įgalins dėlioti sunkesnės rašybos žodžius, kurti sakinius. Tiesiog prie kalbos prisiliesite savo rankomis, sukursit statinį iš žodžių! Tikslinga naudoti ir su konstruktoriaus „Paveikslėliai kalbai“ kaladėlėmis – sukonstruoti paveikslėlio ir pirmosios raidės junginį. Ugdo kūrybiškumą, lavina vaizduotę.</p>	
<p>12. Pūtimo loto.</p>	<p>Unikalus, įdomus žaidimas, lavina gebėjimą tikslingai nukreipti oro srovę pučiant, kontroliuoti kvėpavimą ir formuoja tikslingus lūpų raumenų judesius. Pučiant kamuoliukas ridenamas iš vienos skylės į kitą. Reikia kontroliuoti kamuoliuko judėjimo greitį ir kryptį. 9 langeliuose yra paveikslėliai, kurie yra taip pat ant kiekvieno žaidėjo kortelės. Žaidėjas, kuris pirmas uždengs visus paveikslėlius tampa nugalėtoju. Dėžutėje yra plastikinė bazė, kamuolys, 4 loto lentelės su gyvūnų paveikslėliais iš abiejų pusių, 1 lentelė su pūtimo krypčių rodyklėmis ir 36 žetonai.</p>	
<p>13. Geo rūšiavimas</p>	<p>Priemonė skirta pažinti geometrines formas, spalvas. Lavina gebėjimą rūšiuoti daiktus pagal dydį, spalvą, formą.</p>	
<p>14. Taktilinės lentelės.</p>	<p>Priemonė sudaryta iš 10 medinių lentelių padengtų skirtingų faktūrų medžiagomis. Lavina, ugdo, formuoja taktilinius, sensorinius pojūčius.</p>	

			
15.	Komunikatorius Super talker 8	<p>Augmentinės komunikacijos priemonė, padedanti nekalbantiems mokiniams bendrauti. Priemonė lengvai transformuojama į dviejų, keturių ar aštuonių žinučių komunikatorių, atsižvelgiant į mokinio poreikius ir individualiuosius gebėjimus.</p> <p>Komunikatorius turi 8 lygmenis, tokiu būdu galima įrašyti 64 žinutes. Įrašymo laikas – 16 minučių. Turi garso ir garso švarumo kontrolę.</p>	
16.	Komunikatorius Quick talker 7	<p>Komunikatorius „Quick Talker 7“ – augmentinės komunikacijos priemonė, lengvas ir patogus komunikacijos įrankis. Naudodamiesi šia priemone, nekalbantys mokiniai gali pradėti komunikuoti per kelias akimirkas. Priemonės modernus dizainas pritaikytas įvairaus amžiaus vaikams: tiek mergaitėms, tiek berniukams. Šią priemonę galima naudoti kasdien įvairių veiklų metu.</p> <p>Į priemonę galima įrašyti 20 žinučių – priemonė turi 4 žinučių laukelius su penkiais įrašymo lygiais. Yra trys pagrindiniai žinučių laukeliai, kurių įrašas išlieka visuose 5 lygiuose. Žinučių laukeliai uždengiami paveikslėliais ar simboliais, kurie iliustruoja įrašytą žinutę.</p> <p>Įrašymo laikas – 12 minučių. Turi garso ir garso švarumo kontrolę. Veikia su 4 AA tipo baterijomis.</p>	
17.	Komunikatorius Quick talker 12	<p>Komunikatorius „Quick Talker 12“ – augmentinės komunikacijos priemonė, lengvas ir patogus komunikacijos įrankis. Naudodamiesi šia priemone, nekalbantys mokiniai gali pradėti komunikuoti per kelias akimirkas. Priemonės modernus dizainas pritaikytas įvairaus amžiaus vaikams: tiek mergaitėms, tiek berniukams. Šią priemonę galima naudoti kasdien įvairių veiklų metu.</p> <p>Į priemonę galima įrašyti 45 žinutes – priemonė turi 9 žinučių laukelius su penkiais įrašymo lygiais. Yra trys pagrindiniai žinučių laukeliai, kurių įrašas</p>	

		išlieka visuose 5 lygiuose. Žinučių laukeliai už dengiami paveikslėliais ar simboliais, kurie iliustruoja įrašytą žinutę. Įrašymo laikas – 12 minučių. Turi garso ir garso švarumo kontrolę. Veikia su 4 AA tipo baterijomis.	
18.	Komunikatorius 32 Žinutės	Augmentinės komunikacijos priemonė, padedanti nekalbantiems mokiniams bendrauti. Komunikatorius turi 6 lygmenis, 32 žinutes kiekviename lygyje. Iš viso galima įrašyti 192 žinutes. Vienos žinutės įrašymui skiriamos 3 sekundės. Veikia su 4 AA tipo baterijomis.	
19.	Komunikatorius „Žingsnis po žingsnio“	Komunikatorius turi 4 spalvų keičiamą mygtuką. Žinutės įrašymo laikas 2 minutės. Ant mygtuko po peršviečiamu dangteliu galima įdėti paveikslėlį arba simbolį. Ši komunikatorių galima jungti prie kitų komunikatorių arba garsinių žaislų. Veikia su 9 V baterija.	
20.	Žaidimas „Turbina“.	Žaidimas „Turbina“ yra linksmas užsiėmimas kiekvienam vaikui, tačiau pritaikytas turintiems kalbėjimo (kalbos), artikuliacijos problemų. Žaidimo tikslas yra artikuliacinio aparato judesių pajutimas, kvėpavimo mechanizmo lavinimas. Labai lengva pūtimu pajudinti turbinos propelerį, tačiau gana sudėtinga kontroliuoti propelerio sustabdymą ties norima (pažymėta žiedeliu) vieta. Rekomenduojama 4-10 metų vaikams. Sudėtis: žaidimo rėmas ir propeleris, dvipusis diskas su paveikslėliais, 10 pilkų ir 10 oranžinių guminių žiedelių.	

21.	Sensorinis rinkinys.	Rinkinyje 21 skirtingas indelis, kuriuose nuo judesio byra, laša, teka spalvingos smiltelės, lašeliai, kamuoliukai. Apverskite, papurtykite, vartykite rankose bet kurią figūrą ir stebėkite sroves arba burbulų skysčio kaskadas, kurios parodo laiko tėkmę, dinamiką. Tokia terapija bus sužavėti tiek vaikai, tiek suaugusieji. Lavinamas gebėjimas sukaupti dėmesį, koncentraciją. Jaučiamas raminamasis poveikis.	
22.	Kortelių rinkinys „Aukštyn – žemyn“	Kortelių rinkinio tikslas mokyti kurti nuoseklų pasakojimą, tiksliai nusakyti kryptį, vietą, vartojantrieveiksmius ir prielinksnius, lavinti erdvinį suvokimą. Sudėtis: 24 storo (1,4 mm) kartono kortelės (8,5 x 8,5 cm) su spalvotais piešinukais. Amžius: 3 – 6 metų vaikai, spec. poreikių vaikai. 24 kortelėse pateiktus piešinukus suskirstysite į 6 temines grupes. Vieną pasakojimą sudaro 4 kortelės. Kiekviename pasakojime veikia skirtingi gyvūnai, kurie keičia buvimo vietą. Vaikas vardindamas, kas nupiešta, nuosekliai atpasakoja siužetą. Atkreipiamas dėmesys į pakitusios veiksmo aplinkos detales, o norint nusakyti jų buvimo vietą, teks pasakojime pavartoti prielinksnius irrieveiksmius (aukštyn, žemyn, gilyn, kairėn, dešinėn, greta, šalia, prieš, prie, tarp, po, ties, ant, už, iš, į). Galimi ir kitokie kortelių skirstymo variantai: atrinkti korteles, kuriose veikėjas kyla aukštyn, leidžiasi žemyn, yra ant objekto, yra viduje ir pan. Tiks ir pastabumui lavinti. Koloritas - natūralios, pastelinės spalvos.	
23.	Kortelių rinkinys „Pora- ne pora“	Kortelių rinkinio sudėtis: 40 storo (1,4 mm) kartono kortelių (8,5 x 8,5 cm) su piešinukais. Amžius: 3 – 6 metų vaikai, spec. poreikių vaikai. Tikslas: skatinti vaiką kalbėti, remiantis loginiu ryšiu kurti pasakojimą,	

		<p>supažindinti su antonimiškais ir sinonimiškais žodžių ryšiais. Kortelėse pavaizduoti gerai vaikams žinomi daiktai ir reiškiniai. Vienoje kortelių pusėje spalvotame fone pateikti piešiniai, kitoje pusėje – baltame fone pateikti tie patys, bet nespalvoti, juodo kontūro piešiniai. Vieną teminę grupę, kurią sudaro 4 kortelės, sieja ta pati fono spalva. Yra 10 tokių grupių. 4 piešiniai sudaro 2 sinonimiškas poras (pvz.: lietus ir guminiai aulinukai/saulė ir akiniai nuo saulės), sukeitus kortelės sudaromos antonimiškos poros (pvz.: lietus ir akiniai nuo saulės/saulė ir guminiai aulinukai). Pastarasis kortelių derinys turi humoristinį atspalvį – vaikas pastebi nesuderinamus dalykus, taip yra provokuojamas išsakyti savo mintis, analizuoti, daryti išvadas, kurti pasakojimą. Išmokus skirstyti spalvotus piešinius, galima pateikti sudėtingesnį variantą - ieškoti juodo kontūro piešinių poras, visų kortelių vienodas baltas fonas nebegelbės poruojant kortelės. Taip lavinama vaikų atmintis, pastabumas, sukuriama daugiau darbo su kortelėmis variantų.</p>	
24.	Stalo žaidimas „Memo“.	<p>Stalo žaidimas naudojamas tarčiais, atminčiais, dėmesiui lavinti. Mėlynais diskeliais uždengiami įdėti mažesni diskeliai su paveikslėliais. Paveikslėliai daiktų, kurių pavadinimuose - sunkiau tariami garsai r, š, l. Todėl priemonė tinka ir logopediniams užsiėmimams. Į vietas diskeliams galima dėti ir įvairius smulkius daiktėlius. Galima žaisti taip: atidengiant tik po vieną mėlynąjį diskelį įsimenama po juo buvusio spalvoto paveikslėlio vieta. Ieškoma paveikslėlių porų. Žaisti galima dviese. Suradęs porą žaidėjas sau pasiima mėlynuosius diskelius, spalvotus palikdamas atidengtus savo vietoje. Laimi tas, kuris surenka daugiau mėlynų diskelių.</p>	
25.	Kortelių rinkinys "Kaladėlės už, ant, po, prieš"	<p>Kortelės skirtos kalbai, erdviniam suvokimui, pastabumui lavinti. Rinkinys yra parengtas kaip savarankiška lavinamoji priemonė, tačiau tikslingai pajvairins užsiėmimus ir su medinėmis figūrėlėmis, kaladėlėmis. Kortelėse vaizduojamos įvairios kaladėlių ir figūrėlių kompozicijos. Kortelės suskirstę į keletą grupių pagal metodines rekomendacijas mokysitės vartoti prielinksnius už, ant, po, prieš; kitaip suskirstę - mokysitės pažinti spalvas, geometrines figūras, atkurti statinį iš kaladėlių, rasti skirtumus (ne tokios spalvos, formos figūrėlė, ne toks figūrėlių skaičius, ne tokia pozicija) ir kt.</p>	